

GARY LINEKER'S SUPERSTAR SOCCER™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 CASSETTE: Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE: Type **LOAD**™ and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

AMSTRAD CPC CASSETTE: Press **CTRL** and small **ENTER** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder.

SCENARIO

Welcome to Gary Lineker's Superstar Soccer, the most exciting soccer simulation yet! Headers, bicycle kicks, passes, dribbling, injuries – Gary Lineker's Superstar Soccer packs in all the realism and excitement of real outdoor soccer, combining the hectic demands of team management and coaching with the talent needed to be a 'Star Striker'! It's your team and it's your goal to turn into championship material...

HOW TO PLAY

The game starts with the MASTER MENU SCREEN, which displays all the options available to the player.

HANDLING THE LEAGUE

The top of the main screen is used to display wins, draws and losses of all the teams within a given division. Your team and your next opponents are highlighted in RED. The options displayed at the bottom of the screen are split into two sections – **VIEW** and **TRY**. Move the highlight using the joystick and press **FIRE** to select your option.

"VIEW OPTIONS"

LEAGUE STATUS*

When you select **LEAGUE STATUS**, the options at the bottom of the screen are replaced with information on i) Trading points available, ii) Games per Season, iii) Seasons played so far, iv) League games played so far, v) Rounds played in the play-offs.

Pressing **FIRE** returns to the main options screen.

TEAM HISTORY*

Here you can view a team's history for the last nine years. Your information is (i) Number of wins, (ii) Number of draws, (iii) Number of losses, (iv) Number of points, (v) Goals for, (vi) Goals against, (vii) Division, (viii) Position, (ix) Round reached in the playoffs, (x) Rating. As well as showing information on your team's history, other teams may be viewed by moving up/down.

Leave this screen by pressing **FIRE**.

GAME SCORES*

This screen displays the results of the last set of matches.

DIVISIONS

This simply allows you to change the division viewed at the top of the screen, allowing you to keep track of the whole league.

"TRY OPTIONS"

TRADING POINTS*

Are the means by which you improve your team. You are awarded an initial allotment of 250 trading points when you start the game. Each team is awarded additional allotments at the end of each season depending on their overall rating in the league.

It 'costs' Trading Points to recruit, trade and generally improve your team.

Every player in Superstar Soccer has a skill rating of 0 to 99. This indicates the player's overall abilities in running speed, shooting accuracy, defensive ability and shot quality. Each player also ages as the seasons pass. This is advantageous to the maturity of the player's style, but eventually, even though he may have a high skill rating, his age will slow him down more than his inexperience, and younger team mates. Only you, the Manager can make the decisions of either trading him or replacing him completely.

The options of **RECRUIT A PLAYER**, **A PLAYER TRADE** and **IMPROVE TEAM**, are the only means by which you can improve your team.

RECRUIT A PLAYER*

This allows you to recruit a 'rookie' player to replace an ageing or useless player. The player to be replaced is first selected by pressing **UP/DOWN** to choose and **FIRE** to select. You may then enter details for your new player.

A PLAYER TRADE*

Choose between **VIEW TEAMS**, **TRY TRADE** and **RETURN** by highlighting your choice and pressing **FIRE**. By viewing the teams you can decide with which team to trade. An arbitration fee will be charged and you may then select a player to Trade with from your team. Once chosen, you then select a player to trade for. When you have selected both players, you will be asked how many Trading Points you would like to offer as part of the deal. When all of this has been done, arbitration will commence after which you will be told if your trade has been successful.

To quit this section, move to **RETURN** and press **FIRE**.

IMPROVE TEAM*

This is a means by which you can send your whole team off to 'training camp'. Here each player will undergo an amount of skill improvement.

The overall amount of improvement is related to the length of time and quality of training at the camp. The time and quality is charged as Trading Points. You are only allowed to visit the training camp once per season, and you can allocate up to 300 points for that visit.

SET UP TEAM

This screen shows all your players on the left, and your chosen eight players on the right. On the left, players already in your line-up are shown in **GREY** and those still available in **WHITE**. On the right, injured players are shown in **RED**, **YELLOW** if they are out of their best position, or otherwise in **GREY**.

Players can be swapped, put in, or taken out by moving the arrow over the player to be swapped and pressing **FIRE**. Move to another player and press **FIRE** again to complete the swap.

You may also see the line-up of any other team by choosing **VIEW TEAMS**. With **FIRE** held down, move the joystick up or down to scan through the teams. When you are happy with your team, move to **FINISHED** and press **FIRE**.

NEW LEAGUE*

This allows you to reset the League to Year 1 and to set up some of the variables about the way the League will operate. You may enter a team name, decide on English or American territory, and select the number of games to be played.

PLAY NEXT GAME

Before you play, you can fine tune some more aspects of how any one game will play.

- i) First, you can change the 'speed' of the clock to run from real time to up to fifteen times faster.
- ii) The team about to play (shown above the Centre Forward's colours) can be changed to any teams in the League by pointing to the names and pressing and holding **FIRE**. Thus, you can play against any team anytime, including a team playing itself, but this option is only allowed in a practise game.
- iii) The Centre Forward's colours can be changed in the same way. Note that his colour is a darker shade of his team's colour.
- iv) Next is setting up the control of your team to **JOYSTICK** or **COMPUTER**. You may choose joystick control of either Centre Forward or Goalie, or the computer can take control.
- v) To play the game, move to the **PLAY GAME** option and press **FIRE**. You will then be asked if you wish to watch the match (computer controlled players) being played. Select **YES** or **NO** as desired. You may view the results in the 'game scores.'

PLAYING THE COACH

Whenever there is a stoppage in play; due to the scoring of a goal, a penalty, the ball leaving the pitch, a delay, and injury, or at the end of a half or game; the top score line will switch to a message and you will then be placed in the Coaching Screen.

If you have chosen joystick control for the coach, you may make decisions as to what Offensive and Defensive attitudes to use, or any substitutions to be made.

You can make one of three Offensive Attitudes:

- 1) **SHOOT**: All players will try to get a lot of shots from the points, up close, and even out in midfield! The closer they get to the goal,

the more likely a shot will be taken. This can also take a lot of the offensive responsibility from a weak Centre Forward.

- 2) **PASS**: Most players will tend to pass the ball to your Centre Forward, who can keep all the players in on the action by passing the ball himself. This teamwork will work the ball downfield, keeping the defence off balanced. The **PASS** attitude allows your Centre Forward to take more control of the offence.

- 3) **MIX**: In most situations, this is the best attitude to take for a well balanced game.

There are also Defensive Attitudes:

- (i) **COVER**: If you are losing and need to catch up quickly, your team mates must gamble more and more to get the ball back. With this attitude, your players will shadow the men they are covering.
- (ii) **DEFEND**: A good conservative defence for if you are winning the game and want to play it safe. This attitude will prevent your players from over committing themselves. They will play back, defending against breakaways or clear shots.

SUBSTITUTIONS: You will obviously want to make substitutions from time to time as part of your game strategy or to replace an injured player, but this can also be used to view your team's fatigue levels. When in the **SUBSTITUTION** screen you can view a player's effective power (**EP**), his maximum power, (**MP**), and his position (**P**). A player's **EP** is equal to his **MP** the first time he takes the field, but as he tires his **EP** drops. His **EP** will also be lower if he is playing out of his best position. Remember, tired players don't perform well.

PLAYING CENTRE FORWARD

To control your centre, first make sure that you have made the appropriate selection from the **CENTRE CONTROL** section of the Game Setup screen (choose **JOYSTICK** 1 from the Game Setup screen if your joystick is in **PORT 1** or **JOYSTICK** 2 if your joystick is in **PORT 2**).

TO PASS THE BALL

To get off a proper pass, you must know the following:

- 1) The eight joystick directions represent the members of your team.
- 2) You must move and hold your joysticks in the direction that represents the player you wish to receive the pass. **NOTE**: Only the diagonal directions pick an exact player. Also, if you do not move the joystick at all, then the ball will be passed to no-one. This will cause you to lose control of the ball temporarily.
- 3) Once you have moved the joystick in the proper direction, tap the joystick button quickly. This will pass the ball to the proper player. Be sure not to hold the button down, or you will try to take a shot.

TO SHOOT THE BALL

Shooting is a combination of timing, luck and position. Move your player into position, then press and hold the joystick button, you will see the indicator start to cycle back and forth. The arrows



indicate toward which side of the goal your shot will travel. When the indicator shows the proper setting, release the button to shoot the ball. The more the indicator bar stretches towards the down arrow when you release the button, the more toward the side of the goal closest to the bottom of the screen your shot will go. Conversely, the more the indicator bar stretches toward the up arrow when you release the button, the more toward the side of the goal closest to the top of the screen your shot will go. The ball will travel in the direction of the opposing goal, no matter what direction the centre is facing.

TO SAVE A TEAM

The current status of your game can be saved by pressing the "S" key when in the main menu.

Because of the complexity of the game the leagues and

teams in Gary Lineker's Superstar Soccer do not represent the actual English football league. This in no way detracts from the realism of the game.

IMPORTANT NOTE CBM 64/128 CASSETTE USERS
Please note that headings followed by "™" denote that these options/features are not available to cassette users.

© 1989 Gremlin Graphics Software Ltd. All rights reserved. Licensed to KIXX. Copyright subsists on this program. Unauthorised copying, lending or resale under any exchange or re-purchase scheme is strictly prohibited.

GARY LINEKER'S SUPERSTAR SOCCER™

LADENLEITUNG

CBM 64/128 CASSETTE: Gleichzeitig die **SHIFT** und **RUN/STOP** tasten drücken **PLAY** auf dem Kassettenrekorder drücken.

SZENARIO

Herzlich willkommen zu GARY LINEKERS SUPERSTAR SOCCER, die bislang aufregenste Fußballsimulation. Kopfball, mit der Seite geschlagene Bälle, Passe, Dribbeln, Verletzungen – in GARY LINEKERS SUPERSTAR SOCCER ist die ganze Wirklichkeit und Aufregung des wirklichen Fußballs hineinge packt und verbindet die hektischen Anforderungen des Managements und Trainings der Mannschaft mit dem Talent, das man braucht, um ein Fußballstar zu werden! Es ist Ihre Mannschaft und es ist Ihre Aufgabe, sie meisterschaftsreif zu machen...

SO WIRD GESPIELT

Das Spiel beginnt mit dem MASTER MENU SCREEN, bei dem alle Möglichkeiten, die einem Spieler zur Verfügung stehen, dargestellt werden.

SO WIRD DIE LIGA GEHANDHABT

Der obere Teil des Hauptbildschirms wird dazu verwendet, die Siege und Niederlagen aller Mannschaften innerhalb der Liga darzustellen. Ihre Mannschaft und Ihre nächsten Gegner werden ROT unterlegt. Die Optionen am unteren Teil des Bildschirms sind in zwei Teile geteilt – **ANSICHT** und **VERSUCH**. Mit dem Joystick bewegt man die Unterlegung, und durch **FEUERN** wählt man eine Möglichkeit aus.

"ANSICHTSMÖGLICHKEITEN"

LIGAUNTERTEILUNGEN

Damit kann man die Gruppe der Liga, die oben auf dem Bildschirm angezeigt wird wechseln. Damit hat man auf Dauer einen Gesamtüberblick über die ganze Liga.

ZUSAMMENSTELLUNG DER MANNSCHAFT

Auf diesem Bildschirm befinden sich alle Spieler auf der linken Seite, die acht ausgewählten Spieler befinden sich rechts. Die Spieler auf der linken Seite, die bereits aufgestellt sind werden **GRAU** dargestellt, solche, die noch zur Verfügung stehen in **WEISS**. Rechts werden die verletzten Spieler **ROT** dargestellt, **GELB** wenn sie nicht in ihrer besten Position aufgestellt sind, ansonsten sind sie **GRAU**.

Spieler können ausgetauscht, aufgestellt oder aus der Mannschaft genommen werden, indem man den Pfeil über den Spieler, der ausgetauscht werden soll bewegt und dann den **FEUERKNOPF** betätigt. Um den Austausch abzuschließen, den Pfeil zu einem anderen Spieler bewegen und wieder den **FEUERKNOPF** drücken.

Man kann sich auch die Aufstellung anderer Mannschaften betrachten, indem man die Möglichkeit **VIEW TEAM** auswählt. Während man mit dem Joystick nach oben oder nach unten die verschiedenen Mannschaften abfährt, den **FEUERKNOPF** gedrückt halten. Wenn Sie mit Ihrer Mannschaft zufrieden sind, dann fährt man zu **FINISHED** und drückt den **FEUERKNOPF**.

DAS NÄCHSTE SPIEL

Bevor man mit einem Spiel beginnt, kann man noch weitere Aspekte darüber, wie jedes der Spiel gespielt werden soll, fein einstellen.

- i) Man kann die Geschwindigkeit der Uhr ändern, sodass sie entweder die wirkliche Zeit angibt oder bis zu 15 mal schneller läuft.
- ii) Die Mannschaften, die als nächste mit dem Spiel an der Reihe wären (angegeben über den Farben des Mittelstürmers) können jederzeit geändert werden. Man zeigt einfach auf die Namen und drückt und hält den **FEUERKNOPF**. Dadurch kann man zu jeder Zeit gegen jede Mannschaft spielen, einschließlich der Möglichkeit, daß eine Mannschaft gegen sich selbst antritt. Das ist jedoch nur als Trainingspiel möglich.

- iii) Auf die gleiche Weise können die Farben des Mittelstürmers geändert werden. Seine Farben sind etwas dunkler als die der Mannschaft.
- iv) Als nächstes wird festgelegt, ob die Mannschaft über den **JOYSTICK** oder den **COMPUTER** gesteuert wird. Man kann die Joystick-Steuerung für beide Mittelstürmer oder Tormänner wählen, oder der Computer übernimmt die Aufgabe.
- v) Um zu Spielen, geht man zur Möglichkeit **PLAY GAME** und drückt den **FEUERKNOPF**. Dann wird einem die Frage gestellt, ob man das Spiel ansehen möchte (bei Steuerung über den Computer). **YES** oder **NO** nach Wunsch auswählen. Die Ergebnisse können Sie sich in den 'Game Scores' (Spielergebnissen) ansehen.

TRAINER

Immer wenn es beim Spiel eine Unterbrechung gibt, sei es durch ein Tor, einen Strafstoß, wenn der Ball ins Aus geht, eine Verzögerung, ein Verletzung, bei Halbzeit oder am Spielfeld, erscheint in der oberen Ergebniszeile eine Meldung und man befindet sich im Trainingsbildschirm. Hat man für den Trainer die Joysticksteuerung ausgewählt, dann kann man entscheiden, welche Offensiv- oder Defensivtaktiken man verwenden möchte, oder ob man einen Spieler auswechseln möchte.

Dies sind die Möglichkeiten für die Offensive:

- 1) **SHOOT (Schießen)**: Alle Spieler versuchen, von ihrer Position, aus nächster Nähe und selbst aus dem Mittelfeld, eine Menge Schüsse abzugeben. Je näher sie am Tor sind, desto wahrscheinlicher, daß sie einen Schuß abgeben. Das kann auch von einem schwachen Mittelstürmer eine Menge Verantwortung abnehmen.
- 2) **PASS (Paß)**: Die meisten Spieler neigen dazu, dem Mittelstürmer einen Paß zuzufangen. Damit bleiben alle Spieler am Spiel beteiligt. Diese Mannschaftsarbeit zieht sich in die gegnerische Hälfte und deshalb ist in dieser Situation die Verteidigung etwas schwach. Mit der Paß-Möglichkeit übernimmt der Mittelstürmer mehr von der Offensivarbeit.
- 3) **MIX (Gemischt)**: In dem meisten Fällen ist es das beste, ein ausgewogenes Spiel zu spielen.

Dies sind die Möglichkeiten für die Defensive:

- i) **COVER (Decken)**: Verliert man oder muß man Tore aufhaken, dann müssen die Spieler immer stärker versuchen, den Ball zurückzugewinnen. Mit dieser Taktik decken die Spieler die Spieler des Gegners.
- ii) **DEFEND (Verteidigen)**: Eine zurückhaltende Verteidigung ist angebracht, wenn Sie das Spiel gewinnen und auf Sicherheit spielen wollen. Mit dieser Haltung verhindert man, daß die eigenen Spieler überziehen. Sie spielen rückwärts, verteidigen gegen anstürmende Gegner, oder Schüssen aufs Tor.

SPIELER AUSWECHSELN: Von Zeit zu Zeit möchten Sie sicher als Teil Ihrer Spielstrategie, oder um einen verletzten Spieler zu ersetzen, Spieler auswechseln. Damit kann man auch sehen, welche Mündigkeitsstufe die Mannschaft bereits erreicht hat. Befindet man sich im **SUBSTITUTION**-Bildschirm (Auswechsellbildschirm), wird die effektive Kraft (**EP**) eines Spielers angegeben, seine maximale Kraft (**MP**) und seine Position (**P**). Die **EP** eines Spielers entspricht der **MP**, wenn er zum ersten mal das Spielfeld betritt, aber wenn er müde wird, dann sinkt seine **EP**. Seine **EP** listet auch dann geringer, wenn er nicht in seiner Idealposition spielt. Nicht vergessen: müde Spieler spielen nicht gut!

MITTELSTÜRMER

Bevor man den Mittelstürmer steuert, muß man zuerst die richtige Auswahl von dem **CENTRE CONTROL**-Teil beim Einstellungsbildschirm des Spiels **JOYSTICK 1** im Einstellungsbildschirm wählen, wenn er sich im **ANSCHLUB 1** befindet, **JOYSTICK 2**, wenn er sich im **ANSCHLUB 2** befindet).

EINEN PAß SCHIEßEN

Um einen richtigen Paß zu schießen, muß man folgendes wissen.

- 1) Die acht Bewegungsrichtungen des Joysticks stellen die Mitglieder Ihrer Mannschaft dar.
- 2) Man muß den Joystick in die Richtung bewegen und dort halten, die auf den Spieler deutet, der den Paß erhalten soll.
- ANMERKUNG**: Nur die diagonalen Richtungen wählen den exakten Spieler aus. Bewegt man den Joystick nicht, wird der Ball an niemandem weitergegeben. Dadurch verliert man vorrübergehend die Kontrolle über den Ball.
- 3) Hat man den Joystick einmal in die richtige Richtung bewegt, dann muß man den Joystick einmal kurz nach oben bewegen. Damit wird der Ball an den richtigen Spieler weitergegeben. Den Knopf nicht gedrückt halten, sonst schießt man auf das Tor.

SCHIEßEN DES BALLS

Das Schießen ist eine Kombination von richtigem Timing, Glück und Position. Den Spieler in die richtige Position bewegen, dann drücken und den Joystickknopf gedrückt halten. Dann sieht man, wie die Anzeige sich nach vorne und zurück bewegt. Die Pfeile



weicher Richtung der Schuß erfolgt. Wenn die Anzeige die richtige Einstellung anzeigt, den Knopf loslassen, um den Schuß abzugeben. Je weiter die Anzeigeleiste zu dem Pfeil nach unten geht, wenn man den Knopf losläßt, desto näher wird der Ball zum Tor am unteren Rand des Bildschirms gehen. Umgekehrt geht der Ball, je weiter die Anzeigeleiste zum Pfeil nach oben geht, wenn man den Knopf losläßt, näher an das Tor am oberen Rand des Bildschirms. Der Ball geht immer in die Richtung des gegnerischen Tors, gleichgültig in welche Richtung der Mittelstürmer schaut.

SICHERN EINER MANNSCHAFT

Der aktuelle Stand eines Spiels kann gesichert werden, wenn man im Hauptmenü die **S-Taste** drückt.

Wegen der Komplexität des Spiels, stellen die Ligen und die Mannschaften in Gary Lineker's Superstar Soccer nicht die englische Fußballliga dar. Das macht jedoch der Realität des Spiels keine Abstriche.

© 1989 Gremlin Graphics Software Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert an KIXX. Das Copyright gilt für dieses Programm. Die unautorisierte Übertragung, Verbreitung, öffentliche Aufführung, das Kopieren oder die Wiederaufnahme, so wie der Verleih die Vermietung, das Leasing sind strengstens untersagt.

GARY LINEKER'S SUPERSTAR SOCCER™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 CASSETTA: Premere contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premere poi **PLAY** sul registratore.

SCENARIO

Benvenuto a GARY LINEKER'S SUPERSTAR SOCCER, la più entusiasmante simulazione di calcio finora realizzata! Colpi di testa, rovesciate, passaggi, dribbling, infortuni! Il programma li sciorina con tutto il realismo e l'eccezione di una vera partita, combinando le frenetiche attività dell'allenatore e direttore tecnico con il talento che serve a diventare l'uomo di punta! Questa è la tua squadra, e tocca a te trasformarla in materiale da campionato...

COME GIOCARE

Il gioco inizia con la **VIDEATA MENU PRINCIPALE** che indica tutte le opzioni disponibili al giocatore.

COME TRATTARE IL CAMPIONATO DI LEGA

La parte superiore della videata principale, serve ad indicare le vittorie, i pareggi e le sconfitte di tutte le squadre in una data serie. La tua squadra e quella dei tuoi prossimi avversari, sono evidenziate in **ROSSO**. Le opzioni presentate nella parte inferiore dello schermo, si

dividono in due sezioni – **view (Vedi)** e **TRY (Prova)**. Per selezionare un'opzione, sposta l'evidenziatore con il joystick e premi **FUOCO**.

"OPZIONI VEDI"

POSIZIONE LEGA

Quando selezioni **LEAGUE STATUS (Posizione Lega)**, le opzioni in basso sullo schermo vengono sostituite da informazioni su i) Punti di mercato disponibili; ii) Partite in una Stagione; iii) Stagioni finora giocate; iv) Partite di Lega finora giocate; v) Spareggi giocati.

Premendo **FUOCO**, ritorni alla videata principale delle opzioni.

SERIE

Questa videata ti consente di cambiare la serie visualizzata sulla parte superiore dello schermo, in modo da controllare tutto il campionato di Lega.

IMPOSTA SQUADRA

In questa videata, visualizzi tutti i tuoi giocatori sulla sinistra, e gli otto prescelti sulla destra. Sulla sinistra, i giocatori già selezionati appaiono in **GRIGIO**, e quelli ancora disponibili in **BIANCO**. Sulla destra, i giocatori infortunati appaiono in **ROSSO**, quelli fuori posizione in **GIALLO**, oppure in **GRIGIO**.

I giocatori possono essere scambiati, inseriti o rimossi muovendo la freccia sul giocatore da scambiare e premendo **FUOCO**. Poi muovi su un altro giocatore e premi di nuovo **FUOCO** per completare lo scambio.

Puoi anche visualizzare lo schieramento di qualunque altra squadra, mediante **VIEW TEAMS (Vedi Squadre)**. Tenendo premuto **FUOCO**, muovi il joystick in su o in giù per la squadra. Quando sei soddisfatto, muovi su **FINISHED (Finito)** e premi **FUOCO**.

GIOCARE LA PROSSIMA PARTITA

Prima di iniziare a giocare, puoi mettere a punto alcuni aspetti dello svolgimento di qualunque partita.

- i) Per prima cosa, puoi cambiare la 'velocità' dell'orologio da tempo reale fino a quindici volte più rapida.
- ii) Le squadre in procinto di giocare (Indicate sopra i colori del Centravanti) possono essere cambiate con ognuna delle squadre partecipanti al Campionato, puntando sui loro nomi e tenendo schiacciato **FUOCO**. In questo modo, puoi giocare contro qualsiasi squadra in qualsiasi momento, compreso contro te stesso, ma questa opzione è consentita solo nelle partite di prova.
- iii) I colori del Centravanti possono essere cambiati nello stesso modo. Da notare che i suoi colori sono di una gradazione più scura di quella dei suoi compagni.
- iv) Poi viene l'impostazione dei controlli della squadra, su **JOYSTICK o COMPUTER**. Puoi scegliere il controllo con joystick del Centravanti o del Portiere, oppure puoi lasciare che il computer sia il controllo.
- v) Per giocare la partita, muovi sull'opzione **PLAY GAME (GIOCA PARTITA)** e premi **FUOCO**. Ti viene, allora, chiesto se vuoi guardare lo svolgimento della partita (giocatori sotto il controllo del computer). Seleziona **YES (Sì o NO, come desideri)**. Puoi osservare i risultati sulla videata "game scores" (punteggio partita).

FARE L'ALLENATORE

Ogni volta che il gioco si ferma, sia per una rete segnata, sia per un rigore, sia per la palla fuori campo, sia per un ritardo o al termine del primo tempo, la riga del punteggio si cambia in un messaggio, e vieni portato alla videata Allenatore (Coaching). Se per l'allenatore hai scelto i controlli joystick puoi decidere se adottare un gioco di Attacco o di Difesa, o di effettuare delle sostituzioni.

Puoi eseguire una di queste tre Attitudini di Attacco:

- 1) **TIRA**: Tutti i giocatori cercheranno di tirare dalle posizioni, da distanza ravvicinata e perfino da mezzo campo! Più sono vicini alla porta, più cercheranno di tirare. Questo può risultare utile per alleggerire il compito di un Centravanti debole.
- 2) **PASSA**: Molti giocatori tendono a passare la palla al Centravanti, il quale può tenere tutto in azione passando egli stesso la palla. Questo gioco di squadra porta la palla avanti, disorientando la difesa. L'Attitudine **PASSA** permetterà al tuo Centravanti di avere più controllo dell'attacco.

- 3) **MIX**: In molte situazioni, questa risulta essere la migliore attitudine per ottenere un buon gioco equilibrato.

Vi sono, inoltre, anche le Attitudini di Difesa:

- i) **COPERTURA**: Se stai perdendo e occorre rimontare alla svelta, i tuoi compagni devono rischiare sempre di più per riprendere la palla. Con questa attitudine, i tuoi giocatori esercitano il controllo delle loro marcature.
- ii) **DIFESA**: Una buona difesa conservatrice, quando stai vincendo e vuoi giocare sul sicuro. Questa attitudine impedisce ai tuoi giocatori di scoprirsi troppo. Essi si chiudono in difesa bloccando gli attacchi o ribattendo i tiri.

SOSTITUZIONI: Ovviamente, ogni tanto vorrai fare delle sostituzioni, come parte della tua strategia di gioco, oppure per sostituire un giocatore infortunato. Ma questo può anche essere usato per controllare i livelli di stanchezza della squadra. Quando sei in videata **SUBSTITUTION (SOSTITUZIONI)**, puoi visualizzare la potenza effettiva di un giocatore (**EP**), la sua potenza massima (**MP**) e la sua posizione (**P**) l'ep di un giocatore appena entrato in campo è uguale al suo **MP**, ma appena comincia a stancarsi, il suo **EP** scende. Questo si abbassa anche quando il giocatore agisce fuori della sua posizione ottimale. Ricordati che i giocatori slanci non girano al loro meglio!

FARE IL CENTRAVANTI

Per controllare il centro, prima di tutto assicurati di aver effettuato la scelta appropriata dalla sezione **CENTRE CONTROL** della videata Impostazione Partita (se il tuo joystick si trova nella **PORTA 1**, scegli **JOYSTICK 1** oppure **JOYSTICK 2** se il tuo joystick si trova nella **PORTA 2**).

PASSARE LA PALLA

Per effettuare un Passaggio efficace, devi sapere quanto segue:

- 1) Le otto direzioni del joystick, rappresentano i membri della squadra.
- 2) Devi muovere e mantenere il joystick nella direzione che rappresenta il giocatore e cui vuoi far pervenire la palla.

NOTA: Solo le direzioni diagonali possono scegliere esattamente un giocatore. Inoltre, se non muovi affatto il joystick, la palla non viene passata a nessuno e perdi temporaneamente il controllo della palla.

- 3) Una volta mosso il joystick nella direzione giusta, dai un colpo rapido al bottone. Questo effettua il passaggio al giocatore giusto. Stai attento a non premere troppo il bottone, o il giocatore cercherà di effettuare un tiro.

EFFETTUARE UN TIRO

Il tiro risulta da una combinazione di tempismo, fortuna e posizione. Muovi il tuo giocatore sulla posizione, poi premi e tieni schiacciato il bottone del joystick. Vedrai che l'indicatore comincia ad andare avanti e indietro. Le frecce indicano la direzione del tiro. Quando l'indicatore mostra l'impostazione giusta, rilascia il bottone per effettuare il tiro. Più la barra dell'indicatore si allunga verso la freccia rivolta in basso, quando rilasci il bottone, più il tiro andrà verso il punto più vicino della porta in basso sullo schermo. La palla viaggia sempre verso la porta opposta, qualunque sia la direzione verso cui il centro è rivolto.



SALVARE UNA SQUADRA

Puoi salvare la situazione della partita in corso, premendo il tasto **"S"** quando sei nel menu principale.

A causa della complessità del gioco, i campionati e le squadre del Gary Lineker's Superstar Soccer non rappresentano fedelmente il campionato inglese. Questo, comunque, non influisce minimamente sul realismo del gioco.

© 1989 Gremlin Graphics Software Ltd. Tutti i diritti riservati. Licenziataria/KIXX. Il programma è coperto da copyright. Qualsiasi compilatura, prestito o rivendita, sotto qualsiasi schema, sono strettamente vietati, se privi di autorizzazione.